



DIRECTION DU MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DE TIR ENFONCE :



UTILISATION DU CLAVIER

L'option clavier a été incorporée pour les utilisateurs de Commodore désireux jouer à ce jeu sans manche à balai. Les touches suivantes sont utilisées en mode "Clavier" :

Jouer 1

Q W E
A S D
Z X C

Jouer 2

P
← →
↑ ↓

Bouton de tir

Touche Shift Marche Touche Shift droite

L'utilisation de ces touches est identique aux commandes exercées sur le manche à balai. Pour passer du mode "Manche à balai" au mode "Clavier", appuyer sur la touche F7, alors que l'ordinateur est en mode.

DETAILS DES DIFFERENTS COUPS DE PIED

Comme il a été dit plus haut, tous les coups de pied se commandent en appuyant sur le bouton de tir en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée. Les instructions qui suivent supposent que le personnage fait face vers la droite. Vous verrez que les descriptions se réfèrent à "gauche" et "droite". Lorsque votre personnage fait face dans l'autre direction toutes les commandes se trouvent symétriquement réfléchies, en d'autres termes, si vous poussez vers la droite pour obtenir un coup de pied de hauteur moyenne lorsque vous faites face à droite, à l'inverse lorsque vous faites face à gauche, il faudra déplacer le manche à balai vers la gauche pour obtenir le même coup de pied moyen.

Se principe s'applique pour les coups de poing et les piroquettes décrits dans les sections qui suivent.

Huit coups de pied vous sont possibles, correspondant à chacune des huit positions du manche à balai.

Coup de pied au bond : Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai vers la droite. C'est un coup de pied aérien puissant et peut agir avec succès contre un adversaire debout ou se trouvant pas en position de blocage contre ce mouvement. On peut également bloquer ce mouvement en s'accroupissant ou, à la condition d'agir suffisamment rapidement, au moyen d'un coup de pied au bond de réponse.

Coup de pied haut : Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la droite.

Coup de pied moyen : Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la droite.

Coup de pied sec court : Ceci s'obtient en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas vers la droite. L'avantage principal de ce coup de pied est qu'il est très rapide à exécuter et peut être utilisé en combat rapproché (Bataille en avant) : Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers le bas. Ce balayage bas met votre personnage en position accroupie puis effectue un balayage en avant. Ceci peut être efficace contre de nombreuses actions d'attaque, et combine un mouvement offensif avec la défense.

Bataille (en arrière) : Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai en position diagonale, en bas vers la gauche. Ce mouvement est identique au balayage en avant mais l'effet est de balayer derrière vous. Ceci peut par conséquent être utilisé si votre adversaire se trouve derrière vous.

Bataille pivotant : Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai vers la gauche. Ce mouvement est le coup de pied traditionnel avec pivotement de karaté, mais également l'avantage de vous faire face demi-tour. Ce coup de pied a deux effets distincts d'abord (en maintenant le bouton de tir enfoncé pendant tout le coup de pied), vous exécutez le coup de pied avec pivotement complet. Le second mode opératoire est un demi-tour rapide qui s'obtient en commençant le coup de pied pivotant comme décrit, puis en relâchant le bouton de tir avant que le coup de pied ne soit complet.

Vous trouverez que le coup de pied avec pivotement complet est une manœuvre qui prend de temps, elle peut être spécialement efficace dans de nombreuses situations. Notez aussi que le coup de pied avec pivotement complet vous retire de la ligne d'attaque directe de votre adversaire, certains des mouvements d'attaque de votre adversaire, peuvent ne pas avoir d'action contre vous lorsque vous exécutez cette opération.

Coup de pied arrière haut : Appuyez sur le bouton de tir et déplacez le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la gauche. Ce mouvement est l'inverse du coup de pied haut avant et vous permet d'attaquer des adversaires qui auront réussi à passer derrière vous.

Il est bien entendu également possible de faire demi-tour pour attaquer des adversaires sur se trouvant derrière vous (Voire note sur le coup de pied avec pivotement qui suit).

Outre les coups de pied, le "Way of the Exploding Flat" exige que les adeptes soient habiles en combat rapproché avec utilisation de coups de poing. Trois coups de poing disponibles à partir de la commande du manche à balai. Notez que le bouton de tir ne doit pas être enfoncé pour exécuter des coups de poing.

Coup de poing haut : Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en haut vers la droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce mouvement est efficace contre un adversaire se trouvant raisonnablement proche.

Coup de poing court : Celui-ci s'obtient en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale, en bas et à droite (Ne pas appuyer sur le bouton de tir). Ce geste est l'action la plus rapide que vous puissiez entreprendre et est extrêmement efficace en combat rapproché. Il est à noter que votre personnage utilise ce mouvement, et du fait que c'est un coup si rapide, vous ne saurez pas ce qui vous aura frappé!

Coup de poing bas : Celui-ci s'obtient en se mettant d'abord en position accroupie puis en déplaçant le manche à balai vers la droite. Etant donné la variété de mouvements qui sont disponibles à partir de la position accroupie, le coup de poing bas peut constituer un mouvement de surprise.

PIROUETTES

Les piroquettes sont un moyen extrêmement rapide de se mettre hors d'atteinte de votre adversaire. Il existe deux piroquettes l'une en avant et l'autre en arrière. Notez que si vous vous trouvez trop près du bord de l'écran dans l'une ou l'autre direction vos piroquettes peuvent ne pas être aussi efficaces.

Piroquette en avant : Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en haut vers la gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

Piroquette en arrière : Celles-ci s'obtiennent en déplaçant le manche à balai dans la position diagonale en bas et à gauche (Ne pas appuyer sur le bouton de tir).

CONSEILS AUX JOUEURS EXPERIMENTES

Blocage : Notez que les blocages ne sont pas la réponse par faite aux actions agressives de votre adversaire. L'ordinateur peut choisir deux blocages un blocage haut et un blocage bas selon les coups de pied de votre adversaire.

Le fait de maintenir le manche à balai en position de blocage veut dire que vous resterez dans cette position et il est alors possible à votre adversaire de faire un mouvement agressif différent que votre blocage ne pourra contrer.

Il est aussi que les deux balayages bas ne peuvent être bloqués. Si vous vous trouvez à l'écart d'être frappé par ces coups de pied bas, les seules actions appropriées sont le saut (manche à balai vers le haut) ou l'une des piroquettes.

Accroupissement : L'accroupissement est un mouvement qui peut être "conservé" en maintenant le manche à balai vers le bas. Ceci vous permet d'exécuter soit un coup de poing haut soit l'une des deux actions de coup de pied balayant. Si l'un des deux coups de pied balayant est sélectionné à partir d'une position accroupie, le temps nécessaire à cette action est considérablement réduit et le mouvement est par conséquent beaucoup plus efficace.

DISK, TO LOAD TYPE: LOAD "4",8,1
CASSETTE, TO LOAD LOAD down SHIFT and RUN/STOP

Le "Way of the Exploding Flat", Par Gregg Barnett
Le "Way of the Exploding Flat" est aussi proche d'un vrai combat qu'il est possible de l'être.

Devenez un maître de zart mystérieux et ancien, progresser du niveau des novices au 10e Dan et entraînez votre force et votre discipline.
Vous pouvez commander votre personnage soit par l'intermédiaire d'un manche à balai, soit par l'intermédiaire du clavier. Dix-huit différentes manœuvres sont possibles, y compris les blocages, les coups de pied au bond, les coups de pied balayant, les mouvements de giration et même les piroquettes!
Mesurez-vous contre l'ordinateur, en affrontant des adversaires progressivement plus habiles ou mesurez-vous à un ami.

Le "Way of the Exploding Flat" possède tout cela : une action de compétition prenante, une animation graphique étonnante (plus de 700 sprites) et un accompagnement "son" proche de la réalité.

"THE WAY OF THE EXPLODING FIST 84" (L'explosion du poing)
Le "Way of the Exploding Flat" est un jeu de simulation de karaté et se commande entièrement à partir du clavier ou d'un manche à balai.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un jeu de combat, vous vous familiariserez parfaitement avec tous les mouvements possibles, vous devez pouvoir commencer à jouer presque immédiatement sans avoir appris de mouvements.

COMMENT JOUER SANS IRE TOUTES LES INSTRUCTIONS

Raccordez votre manche à balai au port arrière et appuyez sur le bouton de déclenchement de tir. Ceci mettra le jeu en route.

Pour déplacer votre personnage : Les positions à gauche et à droite commandent les mouvements à gauche et à droite de votre personnage.

Utilisation des coups de pied : Tous les coups de pied sont commandés en appuyant sur le bouton de tir et en déplaçant le manche à balai dans la direction appropriée.

Mouvement d'accroupissement : Le déplacement du manche à balai vers le haut permet à votre personnage de se relever, alors que le mouvement vers le bas le fera s'accroupir.

Blocage : Le manche à balai vous permet également de bloquer les mouvements de votre adversaire. Cette action s'obtient en faisant reculer votre personnage alors que votre adversaire exécute un mouvement d'attaque. Il peut arriver que, lorsque vous êtes en position d'attente, votre personnage se mette en position de blocage. C'est une bonne chose pour vous étant donné que le "blocage" n'est mis en action que si vous êtes en danger d'être frappé par votre adversaire.

Pour sortir de la position de "blocage", déplacez le manche à balai au point mort ou à toute position mouvement en arrière.

"Mouvement retenu" : La plupart des mouvements dans le "Way of the Exploding Flat" peuvent être interrompus pendant un court temps après leur début d'exécution, ce qui vous permet de changer d'avis et de commencer un autre mouvement, s'exécute, vous devez vous assurer que vous maintenez le manche à balai dans la position correcte pendant un instant suffisamment long pour que le mouvement s'exécute.

Pour s'entraîner aux mouvements : La façon la plus facile de s'entraîner aux mouvements est de se mettre en mode "2 joueurs" et de faire l'essai de toutes vos possibilités. Votre adversaire ne faisant aucun geste contre vous, il doit vous être possible d'acquiescer à la perfection.

Ceci doit suffire pour commencer à jouer au "Way of the Exploding Flat". Les instructions qui suivent expliquent en plus grand détail les subtilités de ce jeu vraiment excitant.

MODES "UN JOUEUR" ET "DEUX JOUEURS"

Le "Way of the Exploding Flat" peut se jouer en mode "un joueur" ou "deux joueurs". Les commandes de jeu de l'un ou l'autre sont commandées par le manche à balai recordé au port arrière, alors que les mouvements du joueur rouge sont commandés par le manche à balai recordé au port avant.

Si vous jouez en mode "un joueur", c'est toujours le joueur blanc que vous commandez.

Différentes options peuvent être sélectionnées avant chaque partie.

F7 : Commutation effet sonore "Marche" ou "Arrière". (La musique est toujours en marche.)

F3 : Commutation entre options Mode "1 joueur" et mode "deux joueurs".

F7 : Commutation entre commandes "manche à balai" et commande "clavier".

Pour recommencer une partie, appuyez sur F1 ou sur le bouton de tir du manche à balai.

Pour interrompre une partie en cours, appuyez sur F5.

Si l'on n'a pas appuyé sur F1, l'ordinateur se mettra automatiquement en mode "démonstration", l'ordinateur commandant les deux personnages. Ceci est indiqué par la mention "DEMO" en haut et à gauche de l'écran. Si l'on appuie sur le bouton de déclenchement de tir alors que l'ordinateur est en mode "démonstration", l'effet sera le même qu'en appuyant sur F1, c'est-à-dire que vous pouvez commencer à jouer dans le mode qui se trouve sélectionné.

Jeu en mode "un joueur" : L'objectif est de progresser en niveau de Dan en surmontant des adversaires successifs. Chaque son se trouve meilleur que le précédent. Si l'on commence au niveau novice, l'objectif est d'arriver au 10e Dan.

Dans chacun des combats, le but est de marquer deux points entiers contre votre adversaire. Le premier joueur qui obtient deux points gagne le combat. Dans le cas où aucun des joueurs n'obtient deux points à la période spécifiée, le jeu sera déterminé qui jouera s'est montré le meilleur et accordera la victoire en conséquence.

Le match se termine lorsque votre adversaire dans n'importe lequel des combats aura marqué deux points.

Jeu en mode "deux joueurs" : Dans cette situation, le match ne se termine pas comme ci-dessus, mais le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points après une série de quatre combats. Lorsque la limite de temps se trouve atteinte pour chaque combat, le juge arbitre arrête le combat et un nouveau combat commence.

LE SYSTEME DE MARQUES

Les points ne se marquent pas en fonction de l'action entreprise, mais en fonction de la qualité d'exécution de chaque action. Si votre action agressive n'aboutit pas au contact, évidemment aucun point ne vous sera accordé. Si votre action est exécutée à la perfection, vous obtiendrez un point entier.

Dans certains cas votre mouvement frappera votre adversaire, mais le coup ne sera pas parfait. Dans ces cas-là, vous n'obtiendrez qu'un demi-point.

Votre total de points à un instant donné est représenté à l'écran par des symboles.

Les points du joueur blanc sont affichés à gauche, et les points du joueur rouge sont affichés à droite. (Un demi-signe représente un demi-point.)

Outre les points obtenus pour chaque coup porté, vous marquez pour chaque mouvement exécuté avec succès. La marque dépendra des mouvements choisis. Ainsi, un mouvement de saut ou un coup de pied latéral marquera plus qu'un mouvement facile tel qu'un coup de pied droit. Le valeur de marque accordée sera si le mouvement est exécuté à la perfection (exécution "point entier"), double que dans le cas où le mouvement n'attire pas la perfection (c'est-à-dire exécution "demi-point").

RESUME DES POSITIONS DE MANCHE A BALAI

Les positions de manche à balai indiquées ci-dessous commandent les mouvements appropriés. Chaque mouvement est expliqué plus en détail ci-après.

POSITION DU MANCHE A BALAI SANS ENFONCEMENT DU BOUTON DE TIR :



The way of the Exploding Fist

DISK. LO LOAD TYPE: LOAD "H" B.1

CASSETTE. TO LOAD Hold down SHIFT and tap RUN/STOP

Die Bahn der donnernden Faust von Gregg Barnett

Die Bahn der donnernden Faust ist das schärfste, das sie je gesehen werden! Werden sie ein Meister dieser alten Kunst, steigen sie vom Neuling bis zum zehnten Dan auf und testen sie so ihre Spielstärke und Disziplin. Ihre Figur kann mittels Joystick oder Tastatur gesteuert werden. Es gibt 18 verschiedene Bewegungen, einschließlich Abwehr, fliegender Tritt, Beinschwung, Rundumtritte und sogar Saldos! Sie können entweder den Computer in verschiedenen Schwierigkeitsgraden herausfordern oder mit einem Freund kämpfen. Die Bahn der donnernden Faust beinhaltet alles - fesselnder Wettgeist, berauschende grafische Darstellungen (mit über 700 Sprites!) und realer Ton. Made in U.K.

DIE BAHN DER DONNERNDEN FAUST

Die Bahn der donnernden Faust ist ein Karatesimulationsspiel, das vollkommen mit der Tastatur oder dem Joystick kontrolliert wird. Obwohl man eine Weile braucht, um mit den verschiedenen Bewegungen ganz vertraut zu werden, sollte man doch in der Lage sein, unverzüglich anzufangen ohne eine Bewegung zu kennen.

WIE FÄNGT MAN AN, OHNE DIE GANZE ANLEITUNG ZU LESEN:

Stecken sie ihren Joystick in den hinteren Anschluß und drücken sie den Feuerknopf. Dann startet das Spiel.

Bewegen ihrer Figur: Links- und Rechtsdruck bewegt ihre Figur in dieselbe Richtung. **Anwenden der Tritte:** Alle Tritte werden durch Drücken des Feuerknopfes und Bewegen des Joysticks in die entsprechende Richtung veranlaßt. **Sich ducken:** Durch Vordrücken des Joysticks springt ihre Figur auf, durch Anziehen drückt sie sich.

Abwehr: Es ist auch möglich, mit dem Joystick den Angriff des Gegners abzuwehren. Dies wird durch Zurückziehen ihrer Figur erreicht, während ihr Gegner eine angreifende Bewegung macht.

Es wird manchmal vorkommen, daß ihre Figur beim Zurückgehen automatisch eine Abwehrstellung geht (das ist in ihrem Vorteil, da die Abwehr nur aktiv ist, wenn die Gefahr eines Treffers des Gegners vorhanden ist). Bewegen sie den Joystick zur Mittelachse, oder irgendeiner anderen Achse, um ihre Figur aus der Abwehrposition zu holen. **"Anhalten der Bewegung":** In der Bahn der donnernden Faust können die meisten Bewegungen kurz nach ihrem Anfang wieder zurückgenommen werden, falls man einen anderen Zug durchführen möchte. Das bedeutet, daß der Joystick lang genug in der entsprechenden Richtung gehalten werden muß, damit die Bewegung vollständig ausgeführt werden kann. **Übung der Bewegungen:** Am einfachsten können sie ihre Geschicklichkeit zur Umschulung in die Spielart für zwei Teilnehmer testen, da der Gegner keine Bewegungen machen wird. Dadurch sollte es ihnen gelingen alle Bewegungen vollkommen zu beherrschen.

SPIELARTEN FÜR EIN ODER ZWEI TEILNEHMER:

Die Bahn der donnernden Faust kann mit einem oder zwei Teilnehmern gespielt werden. Die Bewegungen des weißen Spielers werden mit dem Joystick von hinteren Anschluß kontrolliert und der rote Spieler wird vom vorderen Anschluß gelenkt. Wird F1 eines Spielers dem Computer werden sie immer den weißen Spieler steuern. Vor Beginn eines Spieles stehen ihnen jeweils folgende Einstellmöglichkeiten zur Verfügung:

DEL: An- bzw. Auswählen der Tundeffekte. (Die Musik bleibt immer eingeschaltet).

F3: Schalter zum Einstellen der Anzahl der Spieler (einer oder zwei).

F7: Wählen sie, ob mit der Tastatur oder einem Joystick gespielt werden soll. Um das Spiel zu beginnen, müssen sie F1 oder den Druckknopf am Joystick drücken. Um das Spiel zu verlassen, müssen sie F5 drücken.

Wird F1 nicht gedrückt, dann geht der Computer automatisch in eine Vorführroutine, in der beide Figuren vom Computer gesteuert werden. Das Wort DEMO wird in der Ecke links oben am Bildschirm angezeigt. Das Drücken des Feuerknopfes erzielt im Demonstrationslauf dasselbe wie das Drücken der F1-Taste, d.h. das Spiel beginnt in der von ihnen gewählten Spielart. Spiel gegen den Computer: Das Ziel des Spieles ist, durch Besiegen von Gegnern, die auf jeder Ebene besser werden auf höhere Dan-Ebenen aufzusteigen. Sie beginnen auf dem Anfangsniveau, mit der Aufgabe, die zehnte Dan-Ebene zu erreichen.

In jeder Runde muß man mit zwei Punkten den Gegner besiegen. War am ersten zwei Punkte erreicht, gewinnt den Kampf falls in der gegebenen Zeitspanne kein Spieler zwei Punkte erzielt, wird der Ringrichter entscheiden, wer am besten gekämpft hat und demjenigen den Sieg zusprechen. Der Kampf ist beendet, wenn einer der Gegner in irgendeiner Runde zwei volle Punkte gewinnt.

Zwei Teilnehmerspiel: In dieser Lage endet der Kampf nicht wie obenstehend. Wer nach vier Runden die meisten Punkte hat, ist der Sieger. Wenn einer Runde die Zeit abgelaufen ist, unterbricht der Ringrichter den Kampf und eine neue Runde beginnt.

DAS PUNKTESYSTEM

Punkte werden nicht je nach Handlung vergeben, sondern hängen davon ab, wie gut jede Bewegung durchgeführt wurde. Wenn ein Angriff nicht trifft, wird natürlich kein Punkt vergeben. Wenn die Bewegung ausgezeichnet gelang, erhalten sie einen Punkt. In manchen Situationen kann der Schlag zwar trifft, jedoch nicht vollkommen gelungen sein, erhalten sie nur einen halben Punkt.

Die Summe ihrer Punkte wird am Bildschirm durch die Jin-Yang-Symbole angezeigt. Die Punkte des weißen Spielers erscheinen an der linken Seite und die Punkte des roten Spielers rechts. (Ein halber Punkt wird durch ein helbes Symbol dargestellt.) Zusätzlich zur Punktzahl für jeden Angriff erhalten sie eine Bewertung für jede erfolgreich durchgeführte Bewegung. Die Bewertung hängt von der Weite der Bewegung ab. Eine schwierige Bewegung, wie z.B. eine Rundumtritt erzielt mehr Punkte als ein einfacher Zug wie ein gerader Tritt. Der erzielte Wert wird verdoppelt, falls die Bewegung vollkommen gelungen ist (d.h. eine Durchführung mit voller Punktzahl) im Gegen, als zu einer nicht so gelungenen Bewegung (d.h. Durchführung mit halber Punktzahl).

ÜBERSICHT DER JOYSTICKPOSITIONEN

Die folgenden Joystickpositionen veranlassen die erwarteten Bewegungen. Danach wird jede Bewegung genauer beschrieben.



DIREKTION DER JOYSTICKS MIT FEUERKNOPF GEDRÜCKT: E



VERWENDEN DER TASTATUR:

Die Bedeutung mittels Tastatur wurde für diejenigen Besitzer des Commodore Computers ermöglicht, die das Spiel ohne einen Joystick spielen wollen. Die folgenden Tasten werden in dieser Spielart verwendet:

Spieler 1

Q	W	E
A	S	C
Z	X	

Spieler 2

P	@	*
L		

Feuerknopf:

Linke Großschreibtafel Rechte Großschreibtafel

Die Bedeutung dieser Tasten stimmt mit den Joystick-Bewegungen überein. Zum Umschalten zwischen Joystick- und Tastaturspielart drücken sie die F7-Taste im Demonstrationslauf.

GENAUERE BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN TRITTE:

Wie zuvor erwähnt, werden alle Tritte durch Drücken des Feuerknopfes um Bewegungen des Joysticks in entsprechender Richtung kontrolliert. Die folgenden Anleitungen nehmen an, daß die Figur nach rechts schaut. In den Beschreibungen wird 'rechts' und 'links' verwendet. Wenn ihre Figur jedoch in die andere Richtung zeigt, werden alle Bewegungen spiegelbildlich geschehen, d.h. wenn die nach rechts schauende Figur einen Mitteltritt tun soll, wird der Joystick nach rechts bewegt und wenn sie nach links gerichtet ist, muß man den Joystick nach links ziehen. Dasselbe gilt für die in den nachfolgenden Kapiteln beschriebenen Schläge und Saldos. Es sind acht verschiedene Tritte möglich - einer pro Joystickrichtung. **Fliegender Tritt:** Dies wird durch Pressen des Feuerknopfes und Vordrücken des Joysticks erreicht. Es ist ein außerordentlich starker Tritt der gegen einen aufrecht stehenden Gegner, der nicht gegen die Bewegung abwehrt, sehr erfolgreich ist. Dieser Tritt kann auch mit einer kauernden Stellung, oder falls der Gegner schnell genug reagiert, durch einen fliegenden Gegentritt abgewehrt werden. **Hoher Tritt:** Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts oben. **Mitteltritt:** Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick nach rechts. **Kurzer Geradentritt:** Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach rechts unten. Der größte Vorteil dieses Trittes ist seine schnelle Ausführung und ist für den Nahkampf gut geeignet.

Vorwärtsschlag: Drücken sie den Feuerknopf und ziehen sie den Joystick zurück. Dieser Zug bewegt ihre Figur zuerst in eine kauernde Stellung und schwingt dann vorwärts. Dies kann gegen viele gegnerische Aktionen erfolgreich sein, da er Angriff mit Abwehr verbindet.

Rundumschlag: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links unten. Diese Bewegung gleicht dem Vorwärtsschlag, nur daß hier zurückgeschwungen wird. Dies kann für den Fall verwendet werden, wenn der Gegner hinter ihnen steht.

Rundherum: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick nach links. Diese Bewegung ist der traditionellen Rundumtritt in Karate un hat den Vorteil, daß sie sich ganz umdrehen. Er kann auf zwei Arten angewendet werden: Erstens durch Nieder halten des Feuerknopfes während der ganzen Bewegung wird der volle Rundumtritt vollbracht, zweitens als eine schnelle Linke. Dies wird durch Einleiten des Rundumtrittes wie oben beschrieben und durch frühzeitiges Loslassen des Feuerknopfes erreicht.

Sie werden sehen, daß der volle Rundumtritt eine langwierige Bewegung ist, die in vielen Lagen besonders vorteilhaft ist. Beachten sie auch, daß der Rundumtritt sie aus der linken Angriffsposition des Gegners bringt und daß er Bewegungen des Gegners während dieser Handlung keine Wirkung haben werden.

Hoher Rückwärtstritt: Drücken sie den Feuerknopf und den Joystick diagonal nach links oben. Dieser Tritt ist das entgegengesetzte des hohen Vorwärtstrittes und ermöglicht einen Gegner anzugreifen, der an ihnen vorbei gelangt. Sie können sich natürlich nach rechts umdrehen, um hinter ihnen stehende Gegner anzugreifen (siehe Rundumtritt oben).

SCHLÄGE

Die Bahn der donnernden Faust verlangt von ihren Anhängern nicht nur mit Tritten, sondern auch im Nahkampf mit Schlägen erfahren zu sein. Drei verschiedene Schläge können mit dem Joystick gewählt werden. Beachten sie, daß zum Ausführen der Schläge der Feuerknopf nicht gedrückt werden darf.

Hohe Rückschlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts oben erzielt (Pressen sie nicht den Feuerknopf). Dieser Schlag hat nur dann eine Wirkung, wenn der Gegner nahe genug steht.

Gerader Schlag: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach rechts unten erreicht (Drücken sie nicht den Feuerknopf). Er ist die schnellste Bewegung, die sie wählen können und eignet sich vorzüglich im Nahkampf. Ihr Gegner wird manchmal diese Bewegung verwenden und da es so ein schneller Schlag ist, werden sie wahrscheinlich gar nicht wissen, was sie getroffen hat.

Tiefschlag: Dies wird durch eine Rechtsbewegung des Joysticks aus der hockenden Stellung erreicht. Da eine Vielzahl von Bewegungen in hockender Stellung gewählt werden können, ist der Tiefschlag meistens ein Überraschungszug.

SALDOS

Mit einem Saldo gelingt es, sehr schnell aus dem Angriffsbereich des Gegners zu gelangen. Es gibt zwei Arten der Vorwärts- und Rückwärtssaldo. Beachten sie, daß am Rand die Saldos keine große Wirkung haben.

Vorwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links oben erreicht (Drücken Sie nicht den Feuerknopf).

Rückwärtssaldo: Dies wird durch diagonales Drücken des Joysticks nach links unten erreicht (Drücken die nicht den Feuerknopf).

HINWEISE FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER:

Abwehr: Beachten sie, daß Sperren nicht die beste Lösung für Angriffe ihres Gegners sind. Der Computer kann zwei Arten wählen hohe und niedere Abwehr. Dies hängt von der Bewegung ihres Gegners ab.

Durch Verharren des Joysticks in der Abwehrstellung ist es möglich, daß der Gegner zu einem anderen Angriff übergeht, der nicht mit der gegenwärtigen Abwehrstellung erwidert werden kann.

Beachten sie auch, daß die zwei niederen Schwingen nicht abgewehrt werden können. Wenn sie sich im Unkreis des Schwingens befinden, bleibt ihnen nur ein Sprung Joystick vorwärts, oder ein Saldo übrig.

Drücken: Durch Niederhalten des Joysticks kann in der Duckstellung verharrt bleiben. Daraus kann man entweder einen niederen Schlag oder zwei Schwingen anwenden. Wenn einer der Schwingen aus dieser Stellung gewählt wird, kann er in kurzer Zeit ausgerichtet werden und deshalb ist diese Bewegung erfolgreicher.